

Universidad del Salvador 2019
Escuela de Diseño
Licenciatura en Arte y Diseño Digital



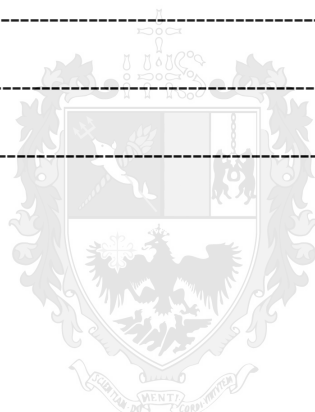
Proyecto de Investigación
“Los personajes en el Universo de Warcraft”
Diseño de videojuegos



Alumno: Castagnari, Fausto
Profesor: Brianza, Alejandro
Fecha: Lunes 8 de abril del 2019

- ÍNDICE -

1.	Introducción	2
1.1.	Hipotesis	4
1.2.	Objetivos	6
2.	Desarrollo	9
2.1.	Marco Teórico	12
2.2.	Universo y Muestra	35
2.3.	Herramienta de recolección de datos	36
3.	Conclusiones	37
4.	Bibliografía	40
5.	Anexos	43



USAL
UNIVERSIDAD
DEL SALVADOR

- INTRODUCCIÓN -

En esta tesis vamos a hablar sobre la creación de personajes, con su lore, su estética, sus valores, sus debilidades, poderes, afiliaciones, aliados y enemigos, y su clase en el universo de World of Warcraft, específicamente en la Horda, una de las dos facciones del universo. Para acompañar el tema, lo que vamos a realizar es un guión de escena haciéndolo interactuar con un personaje ya existente y viendo como este se maneja en el desarrollo de una problemática que le hará decidir sobre el futuro de su raza, los Tauren.

La elección del tema va acompañada de un interés personal. Si bien World of Warcraft [WOW] es un juego pago con suscripción mensual, es uno de los juegos que más me capturó en mi vida. Me inserté en el juego en el año 2008. En ese entonces no tenía dinero ni tarjeta que me permitía pagar una suscripción, por lo que en principio jugaba en los servidores privados, donde la experiencia era a un 50%. Decimos 50% ya que el juego tenía muchos problemas, bugs –errores de software–, problemas de latencia y la población era mínima, por lo que no te permitía disfrutar y hacer uso de todos los features que el juego otorgaba. Es que como los servidores eran privados, y no hacia falta pagar para jugar, los desarrolladores no tenían dinero, tiempo, ni ganas para arreglar los problemas que ocurrían, entonces cada vez que algo en el software se rompía, quedaba así hasta tal vez, dentro de 5 meses. En esos años, estaba pasando por un momento de mi vida en el que no tenía un grupo de amigos claro. Con 17 años, andaba con los amigos de mi hermano, 4 años menores, y a mis *amigos* de la escuela los había perdido ya que ellos continuaron en una escuela a la que no logré entrar. Entonces, lo unico que queria era seguir jugando al juego en el que me sentia comodo, asi no pueda disfrutarlo al 100%.

Uno de los amigos de mi hermano nos invitó a jugar al, en ese momento, el Videojuego de Rol Multijugador Masivo en Línea [MMORPG]

con más jugadores en el mundo, pero obvio, en un servidor privado –o pirata como le decíamos nosotros–. Como en cualquier juego en el que tenés que crearte un avatar, la idea de crear tu propio personaje era increíble, ya que nos permitía diseñar a tu gusto a un personaje el cual nos representaría dentro del juego, con una gran posibilidad de personalización. Así que empecé, creándome un no - muerto pícaro, en la Horda.

Después de jugar por casi 4 años, jugando por jugar, como un nene que tenía una computadora medianamente buena, que te permitía correr el juego, empecé a fijarme en el diseño del juego. Los personajes, los escenarios, las historias, el por que del accionar de los protagonistas. A partir de ahí, se podría decir que el juego lo empecé a disfrutar por lo que era, y no por ser un juego y ya. Me preguntaba cómo era que tantos personajes, tanta historia –porque el universo del WOW no es solo el juego, sino también las novelas, cómics– cerraba perfectamente.

Hoy, año 2018, yo con 26 años, sigo jugando el juego que comencé hace 10 años. Ya tengo mi grupo de amigos, trabajo, me estoy por recibir, pero siempre que llego a casa y tengo un ratito libre, entro al juego, a encontrarme con mis amigos de ahí, esos que estaban hace unos cuantos años, cuando nos encontramos en el servidor privado. Hace un mes salió una nueva expansión de WOW, –la 7ma–, y como siempre, siguen apareciendo nuevos personajes, y de vuelta, me sorprende pensando cómo es que todo cierra tan bien.

Desde que comencé la carrera Licenciatura en Arte y Diseño Digital, empecé a ver los videojuegos de otra manera.

Como diseñador digital, mi idea es profundizar en diseño de videojuegos. Y Blizzard es mi meta. Trabajar en una empresa de tal magnitud es lo que realmente me gustaría, y más sabiendo que esta empresa triunfó gracias al juego del que hoy hago mi tesis.

La pieza que generaré será un guión cinematográfico. Creo que si el guión es bueno y la historia acompaña al Universo de Warcraft este podría ser utilizado por gente o mismo algún diseñador para presentarlo y que se pueda realizar un cómic o una novela con esta historia.

Ya que el tema es muy complejo, es necesario hacerle un recorte para una mejor investigación. La tesis estudiará al videojuego online de Blizzard, que está en actividad desde el año 2004.

El siguiente recorte ya es propio del videojuego en sí. Primero que nada habrá que hacer un recorte según las razas, pero antes de eso, hay que ver si el personaje que diseñemos formará parte de alguna facción. El personaje a diseñar será para La Horda, facción que permite más versatilidad de personalización al momento de crear un personaje.

Mientras tanto, en La Horda, existe variedad de razas: Orcos, No Muertos, Taurens, Trolls, Elfos de sangre o Goblins. Una vez que definimos la facción, nos toca definir la raza. Si bien la raza más significativa del universo son los Orcos, me definí por los Tauren por ser la más personalizable. Los Tauren son minotauros con tendencias al manejo de los espíritus. Como amor a los espíritus, ellos también son protectores de la naturaleza, la respetan y la idolatran, de ahí que su nombre Tauren es un anagrama de naturaleza en inglés, *nature*. Ellos han evolucionado de razas antiguas y han ido mejorando su poder de decisión y su desempeño en la batalla. A través de diferentes historias y lore podemos ver en el juego, vemos que los Tauren son una raza diseñada a partir de la cultura de los Americanos. Pero si bien el Tauren tiene una ideología cultural, también tiene una historia dentro del juego. Como hablamos más arriba, los Tauren son una raza de minotauros nómadas, que en sus orígenes perseguían y cazaban al Kodo, un reptil que luego fue domesticado, y que los tomaron como monturas de traslado, haciendo también referencia a que los humanos todo lo que tenga que ver con naturaleza lo convierten en su propiedad.

- HIPÓTESIS -

La finalidad de esta investigación es entender, ¿Qué factores tiene que cumplir un nuevo personaje para que al insertarlo al universo de WOW encaje con los personajes preexistentes?

Lo primero que debemos tener en cuenta al crear un nuevo personaje para el universo de WOW es que debe pertenecer a alguna facción, o si su postura será neutral.

Como el personaje a diseñar será parte de La Horda, y como se habla en el recorte, será un Tauren, es necesario que este tenga personalidades específicas y que su habilidad en combate sea como la de los demás Tauren.

La creación de un personaje depende de la necesidad del producto en ese momento. Por ejemplo, si en el juego, aparece una nueva zona explorable, en el que hay una raza que necesita un líder, o alguien a quien seguir, dependiendo que tipo de raza, se crea un personaje con características para que forme parte de La Horda, o de La Alianza. Nunca vas crear un personaje por crearlo y ya, necesita un propósito, una finalidad en el juego.

Para evidenciar si el personaje creado se inserta bien en el universo, se va a realizar un guión en el que el personaje nuevo deberá manejar una situación en la que deba decidir sobre el futuro de su raza. Los Tauren son una raza de La Horda y el personaje tendrá que decidir sobre el futuro de los suyos cuando el jefe de guerra venga a ofrecerle poder, pero a un gran precio, abandonar junto a su gente su ciudad natal y venir a vivir a un continente el cual desconocen y no saber en donde van a vivir. El guión estará ambientado 20 años después de los sucesos del final de la actual expansión, Battle for Azeroth. Se pondrá al personaje en una situación difícil

para él para ver como este se desempeña. El guión contará con varias escenas, haciendo interactuar al personaje con su gente, con líderes de La Horda y con enemigos, viendo cómo decide sobre la vida o muerte de aquellos que sean una amenaza para los suyos.

El guión contendrá diálogos entre personajes, encabezados de escena, descripción del personaje, descripción de la acción y las transiciones específicas de corte. En los casos en los que el plano sea fundamental, se detallará antes del diálogo si lo hay, y sino luego del encabezado de escena.

El personaje interactuará con otros dos personajes. En un principio será uno solo, el cual tendrá objetivos negativos para su raza, y justo cuando esté en una situación crítica, un segundo personaje entrará en acción, dándole claridad al personaje para decidir positivamente para los suyos.

La pieza, y la tesis tienen sus objetivos, generales y específicos. A continuación, se especifican los objetivos generales y específicos de la teoría y de la pieza.

USAL
UNIVERSIDAD
DEL SALVADOR
- OBJETIVOS -

Objetivos:

1. Teoría:

1. General:

1. Generar una guía para la creación de personajes mediante un guión cinematográfico para el universo de Warcraft.

2. Específicos:

1. Explicar cómo se crea un guión cinematográfico.
2. Explicar como se detallan las diferentes escenas.

3. Detallar la presentación del personaje.
4. Analizar los posibles valores del personaje.
5. Diseñar poderes y habilidades del personaje.
6. Analizar las posibles reacciones del personaje ante determinada situación.
7. Revisar con qué personajes existentes podría relacionarse de manera correcta el nuevo personaje.

2. Pieza:

1. General:

1. Realizar un guión que evidencie cómo se maneja el personaje nuevo en el universo de Warcraft en una situación en el que se relaciona con personajes ya existentes.

2. Específicos:

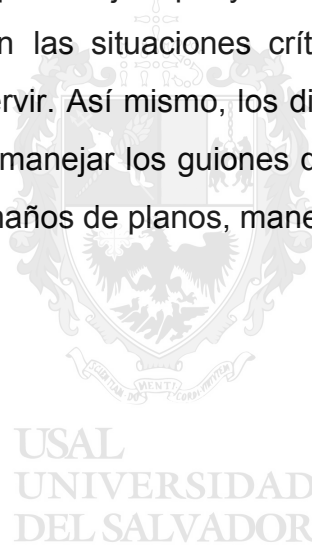
1. Presentar al nuevo personaje.
2. Analizar el desarrollo del personaje en la escena.
3. Ver como comienza a interactuar con un personaje y cómo reacciona al ingreso de un tercero.
4. Ver cómo repercuten sus decisiones para su futuro y el de su pueblo.
5. Analizar si sus decisiones concuerdan con los de su raza.

El videojuego de World of Warcraft es muy extenso en cuanto a contenido, y como tal, y como MMORPG, es uno de los más conocidos, con millones de jugadores que mes a mes pagan la suscripción. Por eso mismo, el diseño de personajes en un videojuego tan conocido es visto y estudiado por muchos artistas. Con esa base, hacer una investigación sobre qué factores debe tener un personaje que se inserta al universo y que encaje

bien con el resto, será útil para muchos de los artistas que busquen crear personajes para universos tan vastos como el de Warcraft.

Así mismo, los diseñadores de personajes para futuras películas de Warcraft, teniendo en cuenta que la primer película tuvo un desliz en el desarrollo de sus personajes, podrían tener una ayuda extra, ya que si bien las películas son adaptaciones de las versiones originales, los personajes siempre tienen algunos cambios, y a veces son negativos para la audiencia.

Como vamos a diseñar un personaje y aplicarlo en un guión haciéndolo interactuar con personajes ya existentes, será útil para los guionistas, que podrán observar como un personaje que creado desde 0 logra relacionarse con personajes que ya tienen una historia. Ver como este personaje responde en las situaciones críticas es algo que para futuros proyectos les puede servir. Así mismo, los directores de cine pueden utilizar la tesis para ver cómo manejar los guiones de sus guionistas, ya que en los guiones se detallan tamaños de planos, manejo de escenas, cortes, etc.



- DESARROLLO -

Una vez definido el tema, hipótesis y todo lo explicado durante la introducción, procedimos a generar el universo y muestra del proyecto.

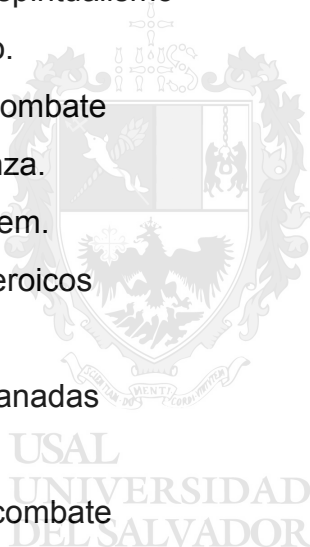
El universo abarca a todos los personajes Tauren del Universo de Warcraft, aclarado previamente en el recorte del objeto.

Las muestras son personajes históricos de la Horda, que sean Tauren, entre los que podemos encontrar 5 unidades de análisis. Estas unidades son Cairne Pezuña de Sangre, Baine Pezuña de Sangre, Hammul Runetotem, Magatha Grimtotem y Muln Earthfury. Estos 5 personajes han sido Taurens de gran valor para su raza como para la Horda. Se los analizará y veremos las características de cada uno y sus valores para determinar qué características son importantes para que triunfen en su raza.

A partir de acá, procedemos a crear la estructura del dato, la cual está conformada por las UA [Unidad de análisis], variables, valores y los indicadores, que nos ayudará para realizar la herramienta de recolección de datos. Gracias a la herramienta, podremos sacar conclusiones sobre qué valores de esas características son los que más se repite, y a partir de acá diseñar al personaje con las características que predominan, para que este último no desentone en su raza. Una vez lista la herramienta, procedimos a realizar una prueba piloto sobre la UA Cairne Pezuña de Sangre. Esta arrojó los siguientes resultados:

1. Género
 - a. Masculino.
2. Origen
 - a. Azeroth.

3. Edad
 - a. 96 o más.
4. Estatura
 - a. 396 cm.
5. Color de piel
 - a. Gris.
6. Cuernos
 - a. Con corte.
 - b. Con cinta.
7. Tatuajes
 - a. Nulo.
8. Nivel de espiritualismo
 - a. Alto.
9. Arma de combate
 - a. Lanza.
 - b. Totem.
10. Hechos heroicos
 - a. Si.
11. Batallas ganadas
 - a. Si.
12. Clase en combate
 - a. 2 clases.
13. Enemigos
 - a. Centauros.
 - b. Elfos de la noche.
14. Aliados
 - a. Orcos.
 - b. Trolls.
 - c. Elementales.



Por el momento los datos son solo datos, pero a medida que vayamos analizando las demás UA, estos datos serán parámetros que nos indicarán cómo diseñar a nuestro personaje.

Gracias a este pilotaje, pudimos hacer algunas mejoras en cuanto a la herramienta. Algunos de las variables estaban mal ordenadas, como ORIGEN, que en un principio se encontraba al final del formulario, y decidimos ponerlo segundo, ya que primero estarán las variables que se refieren al lore y características físicas del personaje.

La edad en un principio estaba como la estatura, en números, y no en rangos. Este cambio se hizo ya que en algunos personajes la edad exacta no es conocida, por lo que hubiera algunos personajes que no habríamos podido completar. Se decidió poner en rangos para permitir dar una idea de la edad que puede llegar a tener teniendo en cuenta su lore. También se corrigió un error que hacía que un rango contenga un año del rango anterior o siguiente.

Otro cambio que hicimos fue modificar el nombre de la variable ESPECIALIZACIONES EN COMBATE, ya que Goodman (Marin, 2016), en su entrevista, habla de estas como CLASES.

Agregamos la variable ARMA DE COMBATE ya que si bien todos pelean con hechizos, algunos usan armas para enfrentarse a sus enemigos. Otra variable que se modificó fue la de COLOR DE PIEL. Esta variable en un principio tenía solo 2 valores, ya que el conocimiento previo de la raza, inconscientemente, hizo que me decante por estas. Al realizar el pilotaje, notamos que los resultados iban a dar muy parecidos, ya que hubiera dado 50% para un color y 50% para otro. Por lo tanto se decidió agregarles más opciones para que ese porcentaje se mas variado. La UA Magatha, con color de piel negro, terminó acomodando estos porcentajes.

En cuanto a los valores, se agrego la opción otros por si la respuesta no se encontraba entre las disponibles, como por ejemplo en enemigos o en aliados. De esta manera, algunas de las UA, tienen de aliados algunos personajes que solo en ese caso ocurren, como por ejemplo Ragnaros, o Malfurion, y agregarlos como opciones hubiera confundido al usuario.

- MARCO TEÓRICO -

Una vez lista la herramienta de recolección de datos, hace falta analizar las UA con el que generamos un formulario para lograrlo. La primer UA se analizó mediante el pilotaje, Cairne Pezuña de Sangre.

Baine Pezuña de Sangre, su hijo. También de origen Azeroth, pero de diferente clase. El personaje tiene un lore más amplio, ya que en la actualidad, el personaje sigue vivo en el juego y en los cómics que la empresa lanza al mercado. Este es un Tauren de 1 clase, guerrero, a diferencia de su padre, que era explorador y cazador. Como Jefe de los Tauren, intenta que su raza permanezca al margen de los conflictos entre la Horda y la Alianza, ya que sus únicos enemigos son los centauros y los jabaespines, razas de Azeroth que viven en los alrededores de su ciudad natal.

Baine es un personaje más pequeño que su padre, midiendo aproximadamente 296 cm, 1 metro menos que Cairne. Sus cuernos son enteros, lisos pero con unos anillos de oro que lo diferencian de los demás de su raza. A diferencia de Cairne y de Hammul, que no tienen, sus tatuajes son tribales. Su nivel de espiritualismo es medio, siendo un guerrero, su mayor fortaleza la saca de su fuerza en la batalla.

En la batalla, Baine usa un mazo de dos manos, mientras que también usa los tótems como Cairne, al ser el hijo, hereda estos tótems en el

momento en que el padre muere. Este mazo tiene pinchos, y casi tan largo como la lanza del padre. Alguno de los hechos heroicos que tiene es delatar a su Jefa de Guerra en un momento en el que la Horda estaba siendo destruida por su líder, Sylvanas Brisaveloz. Este hecho, las razas de la Horda lo toman como heroico, ya que desafío a una líder que no le tiembla el pulso para matar hasta a sus hijas.

A diferencia de sus enemigos, Baine tiene muchos aliados, incluyendo razas alejadas de la Alianza, como elfos que forman parte del Círculo Cenarion, una facción que se enfoca en el cuidado de la naturaleza, liderados por Malfurion Tempestira, un ex líder de los elfos de la noche.

En el guión que realizaremos, veremos a Baine interactuar con un personaje nuevo y con su padre, Cairne, en una situación en el que deberá acompañar en las decisiones al personaje nuevo. Veremos como Baine comienza a ser ese futuro Gran Jefe que veremos en los videojuegos y en los cómics.

Hammul Runetotem, otro Tauren de Azeroth. Este personaje también es un Tauren viejo como Baine. Su estatura es parecida a la del actual Archidruida, midiendo solo unos centímetros más, 5 cm más, para ser exactos. Su piel es de color gris, a lo que sería el segundo Tauren de las UA con este color. Sus cuernos es un caso especial, ya que los posee con corte, y enteros. El cuerno derecho de su cabeza está entero, mientras que el izquierdo tiene corte. En ambos casos, el cuerno está liso, sin ningún detalle ni decoración.

Al igual que Cairne, este personaje no tienen tatuajes y el nivel de espiritualismo es alto, también como el ya fallecido ex líder de los Tauren. El arma de combate en este personaje es una sola, la lanza. Como Cairne, también usa lanzas, pero en este caso no es ninguna lanza legendaria, ya que no es una leyenda de la raza Tauren. Este personaje no tiene batallas

ganadas en su haber, ya que al poco tiempo de volverse joven, se unió al Círculo Cenarion, llegando a ser el Tauren con más alto rango, y su fin en el mundo de Azeroth es mantener la paz en la naturaleza a través del espiritualismo, inculcado por el elfo de la noche Malfurion Tempestira. Como podemos ver, este es el segundo de los personajes Tauren que tienen relación directa con el archidruida de la noche.

Su clase en combate es única, siendo el archidruida más importante de los Tauren, consiguiendo sus poderes al ser discípulo de Malfurion.

A diferencia de Cairne y Baine, los elementales han sido enemigos de Hammul, ya que tienen enfrentamientos por el control de la naturaleza, sin llegar a ser batallas de gran magnitud, por el solo hecho de que los elementales forman parte de la tierra, y eliminarlos provocaría inestabilidad en el planeta. Sus aliados principalmente son todas aquellas razas que formen parte del Círculo Cenarion, y algunos No Muertos, al intentar combatir a la jefa de Guerra, Sylvanas, en una época en la que todas las razas de la Horda intentan apartarse de sus decisiones.

Como contraparte de Hammul, se encuentra Magatha Grimtotem. La única Tauren femenina de las UA. Esta es una Tauren de 1 clase, la chamán líder de la tribu Tótem Siniestro, de ahí el nombre. Como líder de esta tribu, su objetivo fue siempre la de liderar a los Tauren, por eso, sus enemigo principal fue Cairne, y luego Baine Pezuña de Sangre. Tan grande es su ambición, que al no poder eliminarlo de la política, lo traicionó, siendo ella la responsable de la muerte de Cairne.

Magatha mide 290 cm, 10 centímetros menos que Hammul, y tiene 62 años, siendo así una Tauren adulta, en cuanto a rangos de edad refiere. Tiene la piel de color negro, y sus cuernos son muy diferente a los masculinos. Estos son chiquitos, negros, como su piel, lisos y sin detalles, y están direccionados hacia los costados, mientras que los cuernos

masculinos miran hacia delante. No tiene tatuaje alguno, y su nivel de espiritualismo es bajo, ya que se caracteriza por ser una Tauren “malvada”. Su arma de combate son los poderes principalmente por ser un chamán, sin embargo empuña un bastón.

Como comentamos en el párrafo anterior, su enemigo principal es Cairne, sin embargo también ha tenido batallas con los Troggs, una especie de humanoides que viven en las cuevas, y que se cree que son descendientes de la creación de los Titanes.

Sus únicos aliados son los integrantes de la tribu Tótem Siniestro, y los No Muertos, ya que estos le dieron su confianza al creer que la chamán de poderes sombríos podía volverlos Humanos.

Muln Earthfury, ex líder de la organización secreta llamada el Anillo de la Tierra. Esta facción se dedica al estudio y conservación de los elementos, y trabajan en conjunto con el Círculo Cenarion. La mayoría de los integrantes son parte de la Horda, sin embargo algunos Draeneis y Enanos son parte de esta organización. Como el resto de los Tauren, Muln es nativo de Azeroth, y es un veterano de 103 años. Mide 320 cm, siendo el segundo más alto de los personajes que estamos analizando. Tiene piel color marrón, y sus cuernos son enteros, y lisos, y no posee tatuajes, como Cairne, Magatha y Hammul. Su nivel de espiritualismo es sumamente alto, ya que si no fuera así, no podría perdurar en una organización que defiende los elementos y los espíritus del mundo, y mucho menos llegar a ser líder.

Muln es puramente chamán, teniendo una fuerte relación con el chamán orco Thrall, a tal punto de trabajar juntos en la organización. Sin embargo, es el único Tauren que tiene un enemigo tan fuerte como lo es Ragnaros, el Señor del Fuego. Es el señor elemental más poderoso de los 4 –Agua, Tierra, Aire y Fuego–.

Ahora bien, para que todo este análisis tenga sentido, hay que entender las categorías que categorizan el proyecto.

Geoff Goodman (Marin, 2016) habla de mercado haciendo referencia al tipo de juego del WoW, a cómo este se maneja al crear un personaje nuevo para el universo. Dice que cualquier personaje que se cree, es con una razón, siendo esta la cual tipo de clase hace falta en el juego en el momento de la creación. Si por ejemplo en las batallas hay pocos personajes que pelean cuerpo a cuerpo, se optará por darle la clase de guerrero, y no cazador que dispara a distancia, para no seguir aumentando esa diferencia que hay y que permite que los que tienen más enemigos a distancia, tenga más probabilidad de ganar la batalla.

El Universo de Warcraft te lleva hacia las decisiones, ya que un personaje nuevo tiene reacciones positivas o negativas, dependiendo si es un aliado o un enemigo. Sigamos con el ejemplo de la creación de un guerrero, el espacio que este ocupe en la facción que sea va a ser innovador, va a generar decisiones nuevas en sus aliados, y las decisiones que estos tomen van a repercutir indirectamente en sus aliados, y así sucesivamente, hasta que en algún punto, este aliado sea enemigo del guerrero y generaría un problema que el personaje que se añadió va a tener que resolver, lo que lo veríamos en una situación que al diseñarlo no se lo pensó.

Si el personaje que se diseñó se pensó para ser parte de la Horda, va a tener un ambiente de vida diferente al que sí se pensó para la Alianza. Sin embargo, el lugar de vida puede llegar a ser el mismo, ya que el mundo de Azeroth tiene sus ciudades mezcladas por el mundo, en los continentes de Kalimdor o de Reinos del Este. Ahora si el personaje que se crea naciera en Terrallende, mundo diferente al de Azeroth, todas sus razas viven y pelean en un mismo continente, como fue Azeroth antes de la Guerra de los Ancestros, por lo que su lore va a diferenciarse del de los demás.

Pero después está la otra parte del Universo, los jugadores. Los jugadores son la parte más importante del Universo de Warcraft, ya que estos son los que leen los comics, o juegan los juegos y son los que vivirán en carne propia los personajes que se añaden al mundo, y sus reacciones determinarán si el personaje es querido por estos o no. Por ejemplo, en la expansión del juego Mists of Pandaria, un jefe de guerra de la Horda, Garrosh Hellscream, es corrompido por un dios antiguo y mandado a matar a Cairne Pezuña de Sangre, un Tauren muy querido por los jugadores. Obvio que esta decisión que se tomó le jugó en contra al Universo de Warcraft, ya que los jugadores empezaron a odiar al personaje por asesinar y traicionar a alguien tan querido, por lo que la única manera de complacerlos era que Garrosh muera. Y cómo hacer que alguien muera en el juego? Hacer que los jugadores lo maten. Y así fue, en la raid de Asedio de Orgrimmar, los jugadores tenían que enfrentar al orco corrupto para poder matarlo.

Esto les dejó una lección a los diseñadores de personajes de Warcraft: cualquier intención que tengan al crear un personaje, será aprobada o desaprobada por los jugadores, y sus opiniones marcarán el futuro de este en el Universo.

Entonces se preguntaron cómo lograr que un personaje no dependa de las opiniones de los jugadores. La respuesta está en que las decisiones que tomarán los personajes las tomarán los propios jugadores.

En el juego de Warcraft, el jugador tiene distintos caminos para tomar en su línea de misiones. Estas conducen a diferentes finales y contexto para los personajes que los rodean. Walkker Rettberg (Rettberg, 2008) nos cuenta que al iniciar el juego, el jugador se encuentra con un NPC (Non Player Character) que le otorga la primer misión. A partir de acá, el jugador comienza una historia predefinida por el Universo que le marcará el camino.

Si por ejemplo el jugador se crea un Tauren, esta línea de misiones le explicará el problema que hay con los centauros en su zona de inicio. Pero a medida que avanza en el juego la línea de misiones empieza a desprenderse en diferentes cadenas que van llevando al jugador a un final en el que mediante las conversaciones de los personajes y los objetivos que va completando puede llegar a entender e incluso aceptarlo, ya que sus decisiones fueron las que lo llevaron hasta ahí.

Así el jugador crea su propio lore, y acá es cuando vemos por primera vez el concepto de juego de rol. Un juego de rol, o role-playing game, RPG en inglés, es un juego en el que, tal como indica su nombre, uno o más jugadores desempeñan un determinado rol, papel o personalidad. El jugador tiene la oportunidad de personalizar su personaje hasta el punto de elegir el color de piel, dentro de unas posibles.

¿Pero qué ocurre cuando el personaje en cuestión es diseñado por Blizzard? Es necesario que este personaje cumpla con características que sus pares de la raza poseen. Por ejemplo, si el personaje es un elfo de sangre, este tiene que ser elegante, tiene que tener colores claros, pelos lisos, ya que el resto de los elfos de sangre así son. Y qué pasa cuando estas características no son como la de sus pares? Pasa lo que vemos con Sylvanas. Un personaje odiado por los jugadores de la Horda, ni hablar por los de la Alianza. El personaje de Sylvanas es un personaje No Muerto, pero que de No Muerto no tiene nada. Entonces volvemos al principio, como hacer para que el personaje no desentone? Se le da las características necesarias para que al insertarlo en una situación no cause inestabilidad.

En esta tesis vamos a ver cuales son esas características que requiere un personaje de la raza Tauren específicamente.

En las UA, analizamos 5 personajes de esta raza, y podemos observar que todos los personajes son masculinos, menos uno (Fig.1).

Genero
6 respuestas

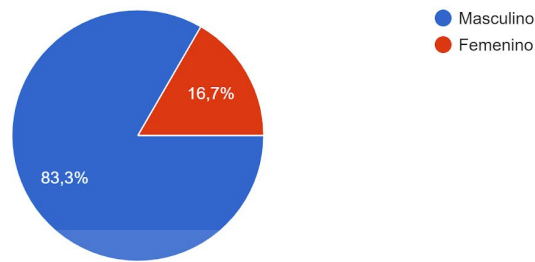


Figura 1. Géneros de las UA, 83% Masculinos.

Esto nos dice que si creamos un personaje femenino, tiene que ser un personaje que llame la atención en el Universo, como Magatha, la única Tauren enemiga de la raza misma, que incluso busca desbancar al líder Cairne. Ahora si creamos un personaje masculino, este debe ser pacífico, no debe buscar conflictos con las razas del Universo, ya que estaría yendo en contra de los principios de los Tauren. Chad Barbour (2009) nos afirma que la raza de los Tauren, está descrita como una raza nómada, con un profundo respeto por la naturaleza. Esta afirmación nos sirve para demostrar que si bien las razas tienen aliados y enemigos, cualquier aliado y enemigo es parte de la naturaleza, por lo que el Tauren siempre intentará solucionar cualquier inconveniente mediante la disciplina.

Si bien el Universo de Warcraft tiene muchos mundos, los Tauren son de Azeroth (Fig. 2). Sus antepasados, eran los Taunka, una raza parecida a los Tauren que fueron creado por los Titanes en el nacimiento de Azeroth para que protejan a la naturaleza. Estos evolucionaron y se transformaron en los Tauren, más grande y con más inteligencia. Entonces, si creamos un personaje Tauren, es importante que este tenga su origen en Azeroth. Fuera de Azeroth hay más mundos, Terrallende, Argus, Draenor, pero ninguno tiene civilizaciones como para que un personaje Tauren que inicie en alguno de los nombrados pueda sobrevivir.

Origen
6 respuestas

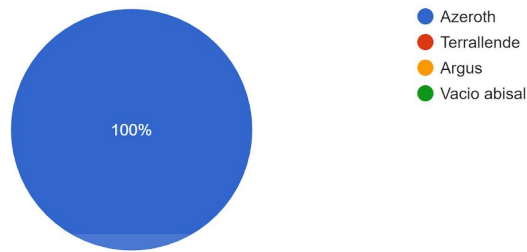


Figura 2. Orígenes de las UA, 100% Azeroth.

Sin embargo, el personaje que creamos tiene variedad de civilizaciones en Azeroth, y ya no solo en la civilización Tauren de Mulgore, sino también en tribus que están dispersas por el planeta. Como por ejemplo la tribu Alta Montaña que tiene su origen en las Costas Quebradas, y que son Tauren que buscan el poder de Huhn Alta Montaña, un antiguo Tauren que peleó contra la Legión en la Guerra de los Ancestros.

Pero los Tauren son muy antiguos, casi la misma edad que Azeroth, por lo que la edad en estos personajes juega un papel importante. Podemos observar que los personajes que analizamos todos tienen edades variadas (Fig. 3).

Edad
6 respuestas

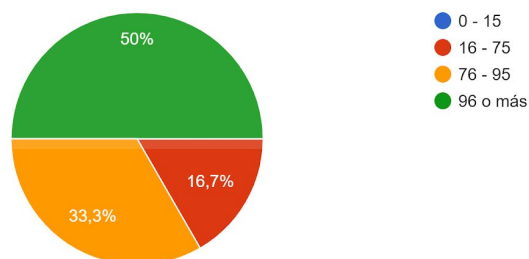


Figura 3. Edades de las UA, 50% 96 o más.

La edad en los Tauren encaja con su nivel de importancia dentro de la raza. Un tauren que recién nace tiene de 0 a 15 años, y se le llama Tauren Joven, es el rango de edad en el que el personaje toma las riendas de su vida y decide que clase será en combate, como así también su futuro como Tauren, si seguirá en la raza base de estos o se exiliará a algunas de las tribus. En el rango 16 - 75, viven los Tauren adultos. Estos ya tienen experiencia en combate, y su objetivo es llegar a ser el viejo Tauren que tendrá responsabilidades dentro de su raza. En este rango deciden si aportarán al cuidado de la Naturaleza o no, si así lo deciden se embarcarán en un camino de espiritualidad para iniciarse en el Círculo Cenarion. En el rango de edad 76 - 95, el Tauren ya se considera Viejo. Como dijimos recién, en este rango el Tauren ya tiene responsabilidades de combate en su raza. A partir de acá su objetivo será cuidar del resto de los Tauren. En el último rango, de 96 o más años, se considera Venerable, y llegan a ser líderes o archidruidas dependiendo su decisión cuando son Viejos.

Las edades de los personajes que analizamos no tienen mucha influencia en la creación de un personaje. Sin embargo, si queremos que este pueda decidir sobre si unirse al Círculo Cenarion o no, debemos diseñarlo en el rango de edad 16 - 75. Ahora si queremos tomar esa decisión nosotros mismos, debemos diseñarlo para 76 - 95 o 96 o más. Decimos que nosotros podemos tomar la decisión ya que al momento de insertarlo en el Universo, ya sería parte o no del Círculo Cenarion.

La estatura del personaje es un rasgo físico que simplemente nos dirá si es un Tauren que sobresale sobre su raza o no. El único que realmente sobresale de estos es Cairne, que mide 396 cm, más del doble de Magatha, la más baja, algo que al ser femenino tenga sentido. Por lo que si creamos un personaje lo haríamos alrededor de los 300 cm, como Baine o incluso Muln, que es un poco más alto. Ahora bien, si queremos darle una estatura alta como lo es Cairne, debemos hacer que este personaje sea lo

suficientemente importante dentro de la raza, como llegar a ser líder de los Tauren, o archidruida como Muln.

El color de piel habla de los orígenes del personaje. Magatha, que es la Tauren enemiga, tiene piel de color negro. Mientras que el resto tienen piel color gris y marrón (Fig. 4).

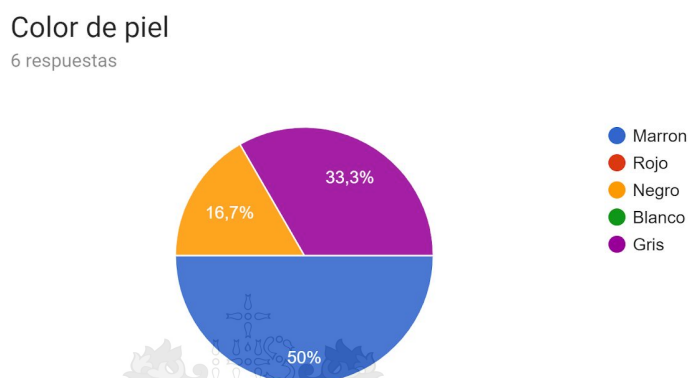


Figura 4. Color de piel de las UA, 50% Marrón.

La decisión del color nos dirá si el personaje pueda llegar a ser un enemigo para los Tauren o si es un Aliado. Sin embargo, podemos crear un personaje con piel negra, y que éste se rebele contra la tradición y termine siendo un aliado. Sea la decisión que sea, el color de la piel es simplemente un detalle físico.

Lo que sí es importante es el tipo de cuernos. El cuerno indica su heroísmo dentro de la raza. Podemos ver que Cairne, que es el Tauren más importante, tiene los cuernos cortados y con cintas, mientras que Baine los tiene enteros al ser un líder más pacífico y neutral. Magatha, los tiene pequeños y mirando hacia adelante, alegando la diferencia con los Tauren aliados, que apuntan hacia los costados. Muln, Tauren aliado orientado al cuidado de la naturaleza tiene los cuernos sin corte y lisos demostrando que su vida fue pasiva y sin sobresaltos (Fig. 5).

Tipo de cuernos

6 respuestas

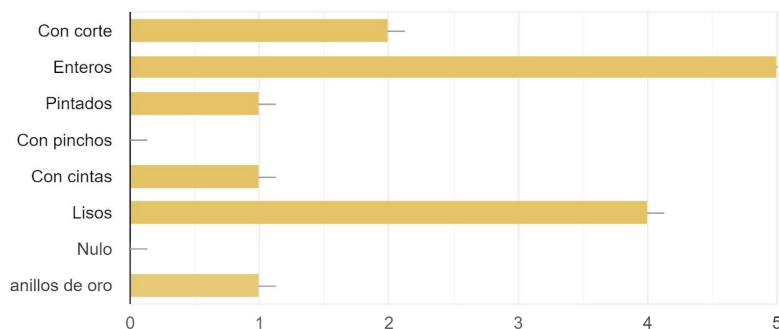


Figura 5. Cuernos de las UA, 5 enteros, 4 lisos. 2 con corte.

Así como el color de piel es un detalle físico, el tipo de tatuaje también lo es. De los personajes analizados, solo Baine tiene tatuajes, el resto no. Los tatuajes del líder de los Tauren son tribales, aunque si observamos a los demás personajes, podemos deducir que lo lógico sería que Magatha, que es de la tribu Tótem Siniestro, sea la que tenga tatuajes tribales. Entonces podemos llegar a la conclusión de que el tener tatuajes, sean del tipo que sean, o no tener, no significa nada para la vida del personaje. Lo que sí sabemos es que en muy pocos caso los Tauren usan tatuajes.

El nivel de espiritualismo sí juega un papel importante en el diseño del personaje. Este detalle nos hablará de qué tan orientado al cuidado de la naturaleza estará el personaje.

En 3 de los casos de análisis, el nivel espiritual es alto. Cairne, Hammul y Muln son los 3 casos en donde observamos este detalle. Sin embargo, con Cairne podemos pensar que es un error, ya que su vida la dedicó a batallas y peleas para ganarse el poder de los Tauren. Pero esto tiene un porque, y es que antes de llegar a ser líder de los Tauren, Cairne planeaba vivir en paz y en tranquilidad espiritual, hasta que un día un ataque

de los centauros, y la muerte de su padre por mano de estos últimos lo llevó a dejar todo espiritualismo y se centró en la pelea por su raza.

Hammul tiene su espiritualidad gracias al Círculo Cenarion. Gracias a Malfurion Tempestira, Hammul llega a ser el archidruida de la organización, y el Tauren con más alto rango dentro del Círculo. Tal es su nivel de espiritualismo, que incluso su hija, Bashana, también forma parte del Círculo. Hay una conexión entre Cairne y Hammul, y es que este último es un seguidor del Gran Jefe y enseña los caminos del espiritualismo a sus hermanos de la raza Tauren que busquen su tranquilidad mental y la paz interior.

El último con espiritualismo alto es Muln, el líder del Anillo de la Tierra. Este personaje rescindió su vida en la Horda para poder centrar su tarea en el cuidado de los elementales. El claro ejemplo de su nivel espiritual lo vemos en el problema que tuvo con un elemental de fuego llamado Shotoa. Los integrantes del Anillo de la Tierra descubrieron que había algo entre los Tauren que los hacía tomar decisiones en contra de la Naturaleza. Al investigar notaron que Shotoa no era un Tauren, sino un elemental de fuego al servicio de Ragnaros, el elemental maligno de Fuego. Lo que logró Muln fue sanarlo, y alejarlo de las decisiones del dios. Este acto se vio en la organización como un acto espiritual, y lo ascendieron al puesto de líder, ya que en un caso normal, un integrante cualquiera purgaría, lo que mataría al elemental.

Del resto de los personajes analizados, hay uno con nivel de espiritualismo bajo y otro medio.

Magatha, es la que tiene un nivel espiritual tan bajo, que apenas se puede notar. El porqué de que posea nivel espiritual mínimo, es que es dentro de todo una Tauren, lo que significa que algo le queda en su interior. Al momento de crear la tribu Tótem Siniestro, esta se aleja de cualquier

posibilidad de incrementar su nivel espiritual, y como ya contamos, su intención es desbancar al Gran Jefe Cairne, algo que para una Tauren común sería traición, ya que estos intentan llegar al poder por los medios correctos, ser electo por la raza.

Baine es el único de los personajes que tiene nivel espiritual medio. Este personaje recordemos que busca la paz para su pueblo, por lo que no tiene intenciones de combate ni de guerras con razas, solo estuvo al lado de su padre en el conflicto con los centauros.

Baine es la pura representación de un Tauren, por eso que podemos confirmar que el nivel espiritual de un Tauren debe ser medio, si fuera alto este debería inclinarse a formar parte del círculo cenarion o llegar a formar parte del anillo de la tierra. Si se le asignara un nivel espiritual bajo este personaje debería buscar la traición o algo negativo para su pueblo, hasta el punto de formar una tribu aparte para iniciar las guerras con los Tauren.

Las armas de combate es una categoría que tiene mucho para explayarse. Si bien todos los personajes tienen habilidades especiales, como el chamán o los guerreros, las armas de combate tienen connotaciones de su personalidad (Fig. 6).

Arma de combate
6 respuestas

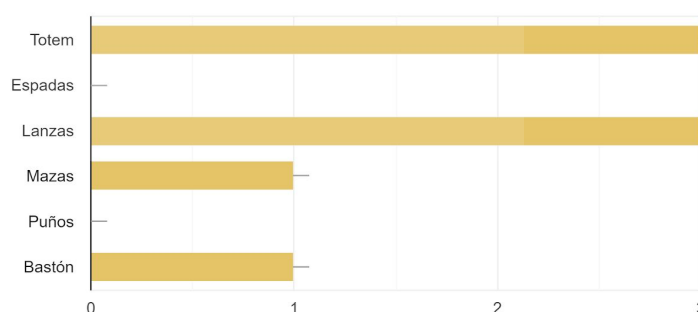


Figura 6. Armas de las UA, 3 totems, 3 lanzas.

Por ejemplo los Tauren que forman parte de la raza Tauren de la Horda, como lo son Cairne y Baine, llevan en su espalda unos tótems grandes que los usan para rematar a los enemigos o como escudo. Podemos ver que Hammul y Magatha no usan tótems, ya que no forman parte de la raza por haberse alejado hacia otros caminos. Sin embargo, Muln si usa. Esto es porque al derrotar al elemental de fuego Shotoa la muerte de este destruyó el tótem que aguarda por el dios del fuego Ragnaros y desde entonces Muln usa el tótem como demostración de poder.

Sin embargo, hay personajes que usan dos armas, como Baine. Baine usa los tótems y además usa una maza que le fue regalada por Anduin Wrynn, el Rey de Ventormenta y además el Gran Rey de la Alianza. La Rompemiedos se le obsequió al Tauren cuando decidió retomar Cima del Trueno del control de Magatha. Al lograrlo, Baine le devuelve la maza a Anduin al creer que no es digno de llevarla. Desde entonces Baine usa una maza común con pinchos alrededor de la punta.

Cairne, al igual que Baine, además de usar los tótems, usa la legendaria Lanza Bloodhoof. Esta arma fue pasando a lo largo del tiempo por las manos de los Gran Jefes de los Tauren, y usada por estos en las batallas que debían combatir como símbolo de grandeza. Como tradición, esta lanza fue esculpida por cada jefe para que quede en la memoria las historias que estos vivían. Sin embargo, la lanza se rompió en la pelea que tuvo Cairne contra Garrosh Hellscream. Esta se partió en pedazos, pero un viejo conocido de Cairne logro guardar algunos trozos, y éstos yacen junto a la tumba del Gran Jefe.

Otra característica que hay que tener en cuenta al crear un personaje es si tiene o no hechos heroicos.

Un hecho heroico en el Universo de Warcraft se entiende como una decisión que tomó el personaje que haya sido positiva para la raza de los

Tauren o para la Horda misma. No se debe confundir un hecho heroico con un decisión cualquiera que haya servido para estas facciones. Por ejemplo, Cairne tiene algunos hechos heroicos importantes como lo son llevar a su raza a las planicies de Mulgore para alejar a su pueblo del ataque de los Centauros. Otro hecho es el de desafiar al Jefe de Guerra Garrosh a un Mak'gora, un duelo de honor a morir. Si bien murió, la decisión de Cairne significó una revolución para la raza de los Tauren.

Los demás personajes tienen hechos heroicos, algunos pocos, otros más. Pero la que si no tiene hechos heroicos es Magatha. Recordemos que el hecho heroico cuenta si fue algo positivo para la Horda. Como este personaje lo peor que hizo fue traicionar a Cairne para tomar el control de los Tauren, directamente quedó exiliada de la raza.

Otro hecho importante de los personajes analizados, es el de Hammul. Este personaje logró el puntapié inicial para salvar al Sueño Esmeralda, la dimensión fuera de los límites físicos del mundo real. Este hecho fue muy importante, ya que de no haber salvado este mundo, la Pesadilla Esmeralda hubiera irrumpido en el mundo real y habría corrompido a todas las razas, lo que atraería el caos en el Universo.

El tener batallas ganadas es también una característica importante. Si bien va de la mano con los hechos heroicos, esta característica nos dice si el personaje se mantiene alejado de los conflictos o si toma parte.

Una batalla ganada se entiende por participar en una batalla en la que su lado haya ganado, y que esta haya tenido repercusiones a futuro, como por ejemplo la pelea de Muln con los elementales de fuego para eliminar al que está controlado por Ragnaros, o como Baine al retomar Cima del Trueno eliminando a Magatha. También se entiende como batalla ganada aunque sea repercusiones negativas para la raza, como la traición y posterior toma de Cima del Trueno por la líder de la tribu Tótem Siniestro. También se

entiende como batalla ganada la defensa del Árbol del Mundo, Nordrassil, por parte de Hammul, bajo ataque por las tropas de Ragnaros cuando este se descontrola al enterarse que su plan de Shotoa fue un fracaso. Hammul se une junto a Muln y Baine en el Árbol esperando el ataque. Es el primer caso en el que estos 3 personajes se unen para un bien común, como así también la unión de las 3 facciones, los Tauren, el Anillo de la Tierra y el Círculo Cenarion. Esto es algo a tener en cuenta ya que para el diseño del personaje es valorable que diferentes facciones se unan para un fin.

Una característica que sobresale por sobre las demás es las clases en combate que los personajes poseen. Vemos que todos los personajes poseen por lo menos una clase, lo cual es lógico (Fig. 7).

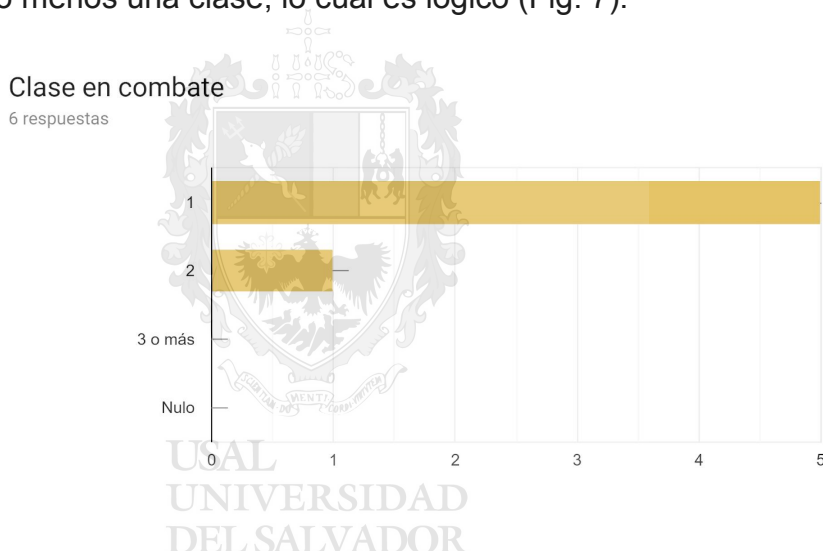


Figura 7. Clases de las UA, 1 clase 5, 2 clases 1.

Pero lo importante es que solo un personaje posee dos clases, como es el caso de Cairne, siendo explorador y cazador. Esto es por que el personaje antes de ser Gran Jefe era un Tauren que tenía la función de hacer las exploraciones de las zonas en busca de enemigos. Al llevar su raza a las planicies de Mulgore deja su clase de explorador y pasa a ser cazador especializado. El explorador tiene la función de explorar las zonas aledañas a donde la tribu, facción o raza instala sus asentamientos. Sin embargo, últimamente los Tauren han dejado de ser nómadas para ir asentando más tiempo sus ciudades, por lo que la clase ha ido

desapareciendo, hasta que logran permanecer en la historia en Mulgore, en la Cima del Trueno. Chad Barbour (Barbour, 2009) nos afirma esto en su tesis, donde nos dice que recientemente los Tauren se han asentado permanentemente junto a otras razas de la Horda.

Si bien en el juego los Tauren pueden ser bastantes clases, entre paladines, sacerdotes, druidas, guerreros, cazadores, la más representativa de los Tauren es la de chamán. Por lo tanto, nos parece lo más correcto que el personaje diseñado sea chamán, además de que 3 de los 5 personajes analizados son de esta clase.

Si por alguna razón decidimos diseñarlo con doble clase, sería ideal que esta segunda clase se ponga en práctica para poder observar si la decisión fue correcta o si la opción de diseñarlo con clase única era lo mejor.

Los aliados y enemigos de los personajes analizados son muy variados. Sin embargo podemos ver que los enemigos de los personajes rara vez son razas de la Alianza (Fig. 8).

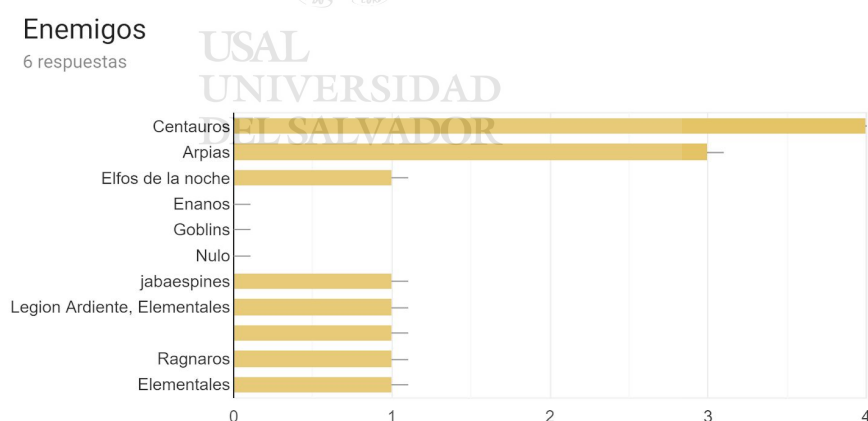


Figura 8. Enemigos de las UA, Centauros 4 veces, Arpiás 3.

Esto nos explica el porqué de que los Tauren intenten mantenerse al margen de los conflictos entre la Horda y la Alianza. Vemos que en 4 casos de los 5 personajes sus enemigos son los centauros, en 2 casos las arpías y

el resto 1 en cada caso. Y además, podemos notar lo encontra a los principios de los Tauren que iba Magatha, que uno de sus enemigos es el mismísimo Cairne. Mientras que los demás personajes se explica que sus enemigos sean razas del mundo simplemente zonales, ya que estos han sido nómadas y es normal que en cada zona a donde vayan a instalarse las razas de ese lugar reaccionen de manera agresiva.

Otro enemigo que vale resaltar es Ragnaros. El Señor elemental del fuego es enemigo del Tauren Muln, de el Anillo de la Tierra. Ya contamos que el problema que generó esta enemistad es el elemental Shotoa, controlado por Ragnaros. Sin embargo, aún cuando esta situación se superó, el Señor elemental se mantuvo fuera del control de los integrantes de el Anillo de la Tierra y se refugió en las Tierras del Fuego, donde armó un ejército y espera una nueva oportunidad para intentar quemar el Árbol del Mundo. Pero sin dudas el enemigo más importante de estos personajes, e incluso del Universo de Warcraft es la Legión Ardiente. Esta legión de demonios liderados por Sargeras es la máxima preocupación de las razas de Azeroth. Y la primer defensa es el Círculo Cenarion, que tiene como tarea defender el Sueño Esmeralda. Por eso Hammul es el personaje que tiene a la Legión Ardiente como enemigo directo y todos los personajes indirectamente.

Así como enemigos los hay variados, aliados también. Pero como ocurre en el caso de los enemigos que no hay razas de la Alianza, en el caso de los aliados hay razas de la Horda. Esto se explica observando lo honorables que son los Tauren, que incluso hay aliados de estos que son razas de la Alianza, como los elfos de la noche. Las razas que son aliados de los Tauren son, los Orcos, los Elementales, los Trolls y los No Muertos. Esto nos indica que el personaje que diseñemos debe tener por lo menos una raza de la Horda como aliados, como podemos ver en el guión, que el personaje diseñado es acompañado por un No Muerto en una de sus misiones. Lo importante de tener una raza de la Horda como aliados, es que

al momento de haber algún conflicto con algunos de los enemigos, esta raza aliada no va a dudar en apoyar a los Tauren, ya que es muy común que las razas de las Hordas tengan los mismos enemigos entre sí. Por ejemplo si los Tauren tienen problemas con los centauros, los Orcos van a enviar a sus fuerzas a hacerles de respaldo porque estos tienen los mismos intereses. Un ejemplo de esta situación es el problema que tuvieron los Tauren con los Troggs. Los Renegados, un ejército de los No Muertos, vieron que los Troggs estaban invadiendo las zonas de los Tauren, y como estos se cree que son la solución para que los No Muertos vuelvan a la vida, estos últimos decidieron darles una mano en el conflicto territorial. A partir de acá los No Muertos y los Tauren logran crear un fuerte vínculo que a la hora de conflictos o inconvenientes estos no van a dudar en ayudarse si la situación lo requiere.

A diferencia de en el juego, en el guión vamos a cambiar a Los Renegados por las Arpías. El guión va a comenzar explicando la relación hostil que tenían los Tauren y las Arpías, hasta que un suceso hace que estos se alíen.

Ahora que ya explicamos bien las características de las 5 unidades de análisis, vamos a crear un guión¹ en el que podamos evidenciar si estas características son importantes en el momento en que un personaje Tauren nuevo se relacione con personajes que, pueden o no ser de la misma raza.

Primero vamos a contar como es el personaje que creamos. El personaje es un Tauren masculino, llamado Bron Stormhorn (anexo N° 6). Es un Tauren venerado que ha vivido como guardián del Gran Jefe Cairne. Su misión es lograr que Cairne llegue y se vaya con vida de las reuniones que tiene con cualquier personaje del Universo, como así también preparar el lugar a donde sea que su jefe se mueva.

¹ El guion online puede accederse en [<https://goo.gl/gRVC73>]

Bron es originario de Azeroth, de las tierras de Mulgore. Mide 312 cm, 84 cm menos que Cairne, y 22 cm más que Magatha. Es un Tauren que tiene la piel color marrón con tatuajes lineales que se los hicieron cuando se inició como guardia del Gran Jefe para diferenciarlos del resto de los Tauren.

Como el resto de los Tauren que son fieles a su raza, Bron tiene los cuernos para los costados, enteros y lisos, pero con las puntas pintadas para seguir el color y las formas de los tatuajes lineales.

El nivel espiritual es medio, como Baine, y es por eso que con este personaje son grandes amigos, y que este sea el guardia del padre potencia esa amistad aún más. Bron en un punto de su vida buscó la iniciación al Círculo Cenarion, de ahí que su nivel espiritual subió, hasta que un suceso lo hizo apartarse de este objetivo. Ese suceso fue la prima invasión de la Legión Ardiente, tuvo que dejar el camino del Círculo Cenarion para defender al mundo de Azeroth. Cuando la invasión de la Legión fue rechazada, Bron fue importante en esta batalla, por lo que se le asignó como guardia del Gran Jefe, un puesto que solo los Tauren con experiencia en combate podían ocupar.

El arma de Bron es la lanza Garra Feroz. Esta lanza fue fabricada por Taurens forjadores de armas para que sirva como arma de combate para los guerreros que se enfrentaron a la Legión Ardiente antes de la primera guerra. Esta arma tiene la facultad de invocar animales espíritus, que son seres espirituales con forma de animales que tienen el poder y la habilidad del animal que representan. Bron siempre invoca el espíritu del lobo, lo que le da la facultad de correr y aumentar su fortaleza y valentía al ordenarle que aulle. En el juego esta arma se le otorga a los cazadores como arma para pelear contra la Legión Ardiente en la nueva invasión. Por eso es que Bron es un Tauren cazador, uno más de los que son de clase única. Como cazador tiene hechos heroicos como así también batallas ganadas. Como nombramos anteriormente una de las batallas ganadas fue la lucha contra la

Legión Ardiente, que peleó junto al mítico Huhn Altamontaña. A esa lucha se la llama la Guerra de los Ancestros, ya que en ella pelean los dragones aspectos junto a los 3 elfos, Illidan, Malfurion y Tyrande, considerados ancestros para las razas del mundo. En esta lucha Bron tiene el deber de infiltrarse como cazador en el palacio de Aszhara para destruir el Pozo de la Eternidad, el único medio por el cual la Legión Ardiente puede entrar a Azeroth. Esta batalla logró que los Tauren tengan importancia y poder de decisión en los asuntos de la Horda, ya que en un principio se veía a los Tauren como una raza pacífica, que lo único que querían era sobrevivir. Gracias a esto se empezó a ver a los Tauren como una raza pacífica pero que su fortaleza y valentía los hacía seres de enorme tamaño.

Como observamos también podemos entender este suceso como un hecho heroico, sin embargo hay uno más importante para el personaje específicamente.

Cuando termina la Guerra de los Ancestros, la historia no termina inmediatamente para Bron. La Guerra de los Ancestros provocó que uno de los dragones aspectos, Neltharion, enloquezca y que su personalidad mute a una corrompida. Esta nueva personalidad se llama Alamuerte. El dragón se volvió mucho más fuerte, y su locura hizo crecer unas placas de metal que lo volvían casi inmortal. La única posibilidad de derrotarlo era quitar esas placas, y para ello era necesario un martillo, el Martillo de Khaz'goroth. Este estaba oculto en la Bóveda de Neltharion, que había quedado vacía, pero aún protegida por un subordinado del nuevo Alamuerte. El problema de esto era que la bóveda estaba tan protegida que entrar era un riesgo. Sin embargo, Bron confiaba en su fuerza y con su lanza tenía un plan, el cual era invocar el espíritu del oso para tomar fuerza y que al entrar no quedara destruido por la fuerza volátil que emanaba la bóveda. Bron logró conseguir el martillo y entregarlo a los ancestros, que junto a los dragones logran salvar una vez más el mundo de Azeroth.

En el guión vamos a poder ver como es la relación de Bron con uno de sus enemigos. Los enemigos de Bron son las Arpías y los Elementales. En el guión nos vamos a enfocar en como Bron lidia con un tema de Cairne cuando recién asientan su ciudad en las planicies de Mulgore. La zona a donde van se conoce por llamarse el hogar de las mujeres voladoras, o como las conoce la comunidad de Warcraft, Arpías. En esta situación vamos a poder ver como Bron toma decisiones al ser el guardia del Gran Jefe cuando este último decide mover su pueblo al centro del Reino de Kalimdor. Podremos ver también cómo se relaciona con Baine y sus aliados los Orcos, ubicados a pocos kilómetros, en la ciudad de Orgrimmar. Cuando Bron necesita ayuda, este envía al espíritu del aguila invocado por la lanza Garra Feroz a la ciudad donde se encuentre el aliado más cercano.

En el guión que realizamos, pondremos a prueba a Bron, y intentaremos ver, mediante las características que explicamos, cómo se desarrolla y las decisiones que toma. Podremos determinar si las características son acordes al universo cuando sepamos si las decisiones que el personaje tomó tienen conexión con la personalidad y características de un personaje del Universo de Warcraft. Si vemos que el personaje en ocasiones toma una decisión que otro personaje Tauren no lo haría, explicaremos el porqué de este caso.

También vamos a observar las reacciones que tienen los personajes que lo acompañan en su camino. Veremos si estas reacciones son positivas o negativas. De ser positivas significa que el Tauren tiene un buen futuro dentro de la raza, si bien es un Tauren venerado, todavía le quedan algunos años de vida. Si las decisiones generan reacciones negativa, deberemos ver qué sucesos generan. Puede pasar que alguna de sus decisiones generen hechos heroicos a futuro, o que incluso inicien una nueva guerra.

Podemos ver en el guión que Bron al volver del campamento Trogg permite a la raza Tauren vivir en paz en Mulgore, ya que el pacto con las

Arpías era que estos eliminen a los Troggs de las montañas. Esto es una decisión que genera reacciones positivas para la raza, permitiéndoles asentarse en el lugar, y ya no tener que andar moviéndose por el mundo.

El guión es un documento de producción en el que se expone el contenido de una novela u obra cinematográfica. Para este proyecto solo haremos el guión, sin realizar la obra. Este se divide en escenas o secuencias, como así también los diálogos y acciones de los personajes. Las escenas se marcan por número y se especifica si ocurre en el interior o el exterior, y en qué lugar del universo ocurre.

En el guión veremos diferentes elementos. Como explicamos en el párrafo anterior, el guión se divide en encabezado de escenas. Estas escenas describen el lugar donde transcurre la acción de esa escena específicamente. Si en algún punto la acción cambia de lugar geográfico, así sea una habitación diferente, este encabezado debe cambiar el número de escena, como así también el nombre del lugar. Los encabezados están compuesto de 4 elementos, el número de escena, el lugar donde transcurre, exterior o interior (esto nos indica si transcurre al aire libre o si transcurre dentro de una casa por ejemplo) y si es día o noche cuando la acción transcurre. El orden en que van dentro del encabezado es el siguiente:

1. Número de escena.
2. Interior o exterior.
3. Lugar donde la escena transcurre.
4. Día o noche.

Luego del encabezado viene la primer descripción, o también llamada acción, de la escena. La acción, como la vamos a nombrar de aquí en adelante, consiste en párrafos donde se cuenta lo que ve la cámara. Usualmente se pone que estan haciendo los personajes en el momento en que transcurre la escena, y siempre se usan verbos en presente. Los párrafos de acciones suelen ser cortos, para facilitar la lectura. Un ejemplo

de acción en el guión es “Cairne y Baine llegan al lugar en respaldo de Bron. Bron invoca al espíritu del águila”. En el ejemplo vemos que los verbos están en presente y que se obvian referencias redundantes, como “vemos”, o “se ve”. Esta frase se usa alineada a la izquierda en minúsculas, comenzando la frase con mayúsculas.

Cuando el primer personaje en la acción va a hablar, se agrega el nombre del personaje alineado a 10 cm del borde de la hoja, y en mayúscula. Este nombre indica que luego de esto, inmediatamente viene el diálogo, o antes la acotación, en el caso que hubiera.

El diálogo. El diálogo se coloca inmediatamente después del personaje. Este indica las palabras que el personaje va a decir, se escribe en minúsculas, alineado a 6 cm del margen izquierdo. Un diálogo nunca debe aparecer sin indicar qué personaje lo recita. Cuando el diálogo es extenso, y en el medio hay un cambio de página, se indica con la palabra MÁS, en mayúsculas y entre paréntesis, justo antes de cambiar de página.

Como nombramos arriba, puede ser que antes de que hable el personaje haya una acotación. Estas son expresiones, y se utilizan entre paréntesis inmediatamente después del nombre del personaje.

- UNIVERSO Y HERRAMIENTA -

Universo:

- Personajes del universo de Warcraft

Este universo se desprende del recorte del objeto.

Muestra:

- Personajes de La Horda, raza Tauren, que habiten en Azeroth, que tengan Aliados y Enemigos en Azeroth y que hayan sido importantes para los Tauren.

Primero que nada se hace un recorte de los personajes de La Horda, ya que sus razas son mucho más históricas y más ricas en valores. A partir de ahí, la raza de los Tauren es la que vamos a separar, ya que es una raza con historia y que tiene una personalización especial que se diferencia de las demás. Esos Taurens tienen que habitar en Azeroth, para que su relación con los personajes sea con La Horda, que son sus Aliados, y que sus enemigos sean los personajes de La Alianza. Y como último requisito, es que estos personajes deben haber sido importantes para los Tauren, para poder observar cómo sus sentimientos jugará un papel importante en las decisiones.

Unidades de análisis:

- Cairne Pezuña de Sangre (página N° 9)
- Baine Pezuña de Sangre (anexo N° 2)
- Hammul Runetotem (anexo N° 3)
- Magatha Grimtotem (anexo N° 4)
- Muln Earthfury (anexo N° 5)

- HERRAMIENTA DE RECOLECCIÓN DE DATOS -

Para recopilar los datos se generó un formulario² (anexo N° 1) en el que el investigador completa con los datos de cada unidad de análisis.

La herramienta está formada de variables, valores e indicadores que nos sirven para obtener la información de las unidades de análisis que elegimos.

Las variables son 14, que cada una se forma de valores. Estas variables son (en el orden en que están en la herramienta):

1. Género
2. Origen
3. Edad
4. Estatura
5. Color de piel
6. Tipo de cuernos
7. Tatuajes
8. Nivel espiritual
9. Arma de combate
10. Hechos heroicos
11. Batallas ganadas
12. Clase en combate
13. Enemigos
14. Aliados



Luego cada variable tiene su valor. Estas están explicadas y desarrolladas en la sección desarrollo.

² El formulario online puede accederse en [<https://forms.gle/yfJqzi8PX8g6LVKB6>]

- CONCLUSIÓN -

Habiendo visto el guión y todo el proceso de diseño del personaje, vemos que las características que dimos como importantes son correctas. La hipótesis, que era saber cuáles eran las características que debía tener un personaje creado desde cero para que al introducirlo en el Universo de Warcraft funcione y se relacione de manera exitosa con los demás personajes, dio resultados positivos, ya que las características aplicadas a Bron Stormhorn crearon reacciones positivas en los demás personajes.

También pudimos observar que algunas de las características son solo detalles visuales y que en algunos casos no infieren en los valores o personalidades del personaje, sino que simplemente se le decidió poner un color al personaje, por ejemplo.

El proyecto se generó con objetivos generales y específicos, para la teoría y la pieza gráfica. Los objetivos generales que tenía el proyecto era generar una guía para como crear un personaje para el Universo de Warcraft, y evidenciar si la guía fue correcta. Mientras que los objetivos específicos eran varios. Ellos eran explicar cómo se crea un guión, como se detallan sus escenas. Detallar cómo se va a presentar al personaje al lector, analizar sus valores y diseñar poderes y habilidades. Analizar cómo puede llegar a reaccionar el personaje o los personajes ante decisiones que estos tomen.

Los objetivos de la pieza eran realizar un guión cinematográfico para poder ver cómo se maneja el personaje en una situaciones o situaciones en el que interfieran personajes del universo que ya existen.

El guión comenzó pensándose como una novela, en donde explicaríamos los detalles, características y personalidad del personaje. Pero

se llegó a la conclusión de que esos datos están explicados minuciosamente en el proyecto, por lo que al final se decidió realizar un guión en el que contamos como es la historia de Bron con Cairne y Baine en el que deben enfrentar a un grupo de Arpías y decidir si van a ganar su amistad o si deciden eliminarlas de la ubicación para que los Tauren controlen toda la zona.

Primero se piensa que va a pasar en la historia, cuáles son los personajes que van a participar. Después se piensa de cuantas escenas aproximadamente va a tratarse. Estas terminaron siendo 18 escenas, en las que el personaje participa en cada una de ellas, ya que es el protagonista. Lo importante de las escenas es que el protagonista tenga participación en las más posibles.

Una vez que se decide la cantidad de escenas, hay que ver quién de los personajes va a hablar y cuando. También hay que tener en cuenta la acotación entre paréntesis. La acotación es un elemento del formato de guión, destinado a dar información adicional a la forma que un diálogo debe ser dicho. Estas se usan esporádicamente y sólo cuando sea necesaria, como para que esta acotación le determine al actor como debe hablar el personaje. Usualmente son expresiones o adjetivos sentimentales.

En los diálogos hay que aclarar con la palabra MÁS entre paréntesis cuando este diálogo continúa en la página siguiente. En el guión hay casos donde esto ocurre como vemos en la imagen a continuación (Fig. 9).

Baine y Bron se preparan para partir. Baine cuelga su tótem.
Bron toma su lanza.

Baine
Bron al llegar déjame hablar. (MÁS)

Created using Celtx

6.

Tendremos que ir con cuidado, no
sabemos quien de ellas puede ser la
líder.

Figura 9. Ejemplo de caso donde se usa (MÁS).

El primer problema que se presentó fue que nombre se le iba a dar al pueblo de las Arpías, y si este nombre no pareciera inventado para la historia. Lo que se decidió hacer fue investigar a esta raza de mujeres pájaros dentro del juego. En la investigación se descubrió que hay una civilización de Arpías que los Orcos las llaman Mujeres Voladoras, por lo que se decidió por darle este nombre.

Otro problema que se nos presentó al escribir el guión fue si íbamos a hacer aparecer otro personaje, como por ejemplo un orco o un centauro. El problema de esto era que si hacíamos que un orco tenga protagonismo íbamos a perder el foco del guión, el cual es ver la relación del personaje nuevo con sus pares de los Tauren. El meter una raza aliada que sea otra raza de la Horda había generado tensión entre los personajes Tauren y la relación entre los tres habría sido afectada por el orco..

Mi opinión personal de la investigación es que si bien el juego y el Universo de Warcraft su fuerte es la imagen y lo visual, hacer una investigación sobre cómo es el diseño detrás de la imagen de los personajes que alimentan el universo del juego es tan útil como la imagen visual, ya que los valores y personalidades de los personajes con los que los jugadores juegan desde hace 15 son muy importantes. Al jugador el juego lo atrapa

desde el contenido, y el contenido es expandido por la cantidad de personajes que este posee.

En cuanto a las características de los personajes creo que las más importantes son las armas de combate que estos usan, y los aliados y los enemigos. Los rasgos visuales como los tatuajes, tipos de cuernos, estatura o color de piel, son importantes para la imagen visual del juego.

A partir de los resultados y de la finalidad de la investigación, creo que bien pulido, este proyecto podría ser interesante para los diseñadores de videojuegos, para demostrar cómo mejorar la caracterización de sus personajes, como así también como hacer para que el jugador se sienta más a gusto con los personajes que manejan.



- BIBLIOGRAFÍA -

- Barbour, C., (2009) World of Warcraft, the Tauren, and Native American Imagery, recuperado de https://www.academia.edu/13052741/World_of_Warcraft_the_Tauren_and_Native_American_Imagery
- Chen, M., (2009) An exploratory visualization of expert chat development in a World of Warcraft player group, recuperado de https://www.researchgate.net/publication/259309956_Visualization_of_Expert_Chat_Development_in_a_World_of_Warcraft_Player_Group
- Ducheneaut, N., (2006) Building an MMO with Mass Appeal, A Look at Gameplay in World of Warcraft, recuperado de http://nideffer.net/classes/270-10/week_09_wow/buildinganmmo_wow_et al.pdf
- Guzmán Ramirez, J. A., (2016) Una metodología para la creación de personajes desde el diseño de concepto, recuperado de <https://revistas.upb.edu.co/index.php/iconofacto/article/view/6863/6275>
- Jhonson, L., (2016) A brief history of azeroth and the Warcraft Universe, recuperado de <https://www.ign.com/articles/2016/03/07/a-brief-history-of-azeroth-and-the-warcraft-universe>
- Karlsen, F., (2008) High-end gaming in World of WarcraftQuests in Context: A Comparative Analysis of Discworld and World of Warcraft, recuperado de

https://www.researchgate.net/publication/269808594_Quests_in_Context_A_Comparative_Analysis_of_Discworld_and_World_of_Warcraft

- Marin, E., (2016) Hablamos con Blizzard sobre cómo se diseñan personajes de videojuegos y lo nuevo de Overwatch, recuperado de <https://es.gizmodo.com/hablamos-con-blizzard-sobre-como-se-disenan-personajes-1784058425>
- Pace, T., (2009) Can an orc catch a cab in stormwind?: cybertype preference in the world of warcraft character creation interface, recuperado de https://www.academia.edu/922508/Can_an_orc_catch_a_cab_in_stormwind_cybertype_preference_in_the_world_of_warcraft_character_creation_interface
- Peña Rodriguez, D. C., (2016) Diseño de guiones para un audiovisual, recuperado de http://www.cua.uam.mx/pdfs/revistas_electronicas/libros-electronicos/2016/1guion-web/guion_web.pdf
- Rettberg, W., (2008) Quests in World of Warcraft. Deferral and Repetition, recuperado de <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.608.1895&rep=rep1&type=pdf>
- Salgueiro Perez, R., (2001) MODELO DE GUIONES CINEMATOGRAFICOS, recuperado de https://www.researchgate.net/publication/237025226_Modelo_de_guiones_cinematograficos
- Schröter, F., (2014) Video Game Characters: Theory and Analysis, recuperado de

<https://www.diegesis.uni-wuppertal.de/index.php/diegesis/article/view/151/200>

- Servais, O., (2015) Funerals in the 'World of Warcraft': Religion, polemic, and styles of play in a videogame universe, recuperado de https://www.academia.edu/15302276/Funerals_in_The_World_of_Warcraft_.Religion_polemic_and_styles_of_play_in_a_videogame_universe_Social_Compass_2015_Vol._62_3_362_378
- Tettegah, S., (2012) World of Race War: Race & Learning in World of Warcraft, recuperado de https://www.academia.edu/2568381/World_of_Race_War_Race_and_Learning_in_World_of_Warcraft
- Williams, D., (2006) From Tree House to Barracks. The Social Life of Guilds in World of Warcraft, recuperado de <http://www.nickyee.com/pubs/Tree%20House%20to%20Barracks%202006.pdf>

USAL
UNIVERSIDAD
DEL SALVADOR

- ANEXOS -

Anexo N°1 :

Herramienta de recolección de datos

Herramienta para recolectar datos sobre personajes de la raza Tauren del universo de Warcraft.

**Obligatorio*

1. Nombre del personaje *

2. Genero *

Marca solo un óvalo.

- ☐ Masculino
☐ Femenino

3. Origen *

Marca solo un óvalo.

- ☐ Azeroth
☐ Terrallende
☐ Argus
☐ Vacio abisal
☐ Otro: _____

4. Edad *

Marca solo un óvalo.

- ☐ 0 - 15
☐ 16 - 75
☐ 76 - 95
☐ 96 o más

5. Estatura del personaje (en CM) *

6. Color de piel *

Marca solo un óvalo.

- ☐ Marron
☐ Rojo
☐ Negro
☐ Blanco
☐ Gris



7. Tipo de cuernos *

Seleccionar los que sean correctos.
Selecciona todos los que correspondan.

- ☐ Con corte
- ☐ Enteros
- ☐ Pintados
- ☐ Con pinchos
- ☐ Con cintas
- ☐ Lisos
- ☐ Nulo
- ☐ Otro: _____

8. Tatuajes *

Seleccionar los que sean correctos.
Selecciona todos los que correspondan.

- ☐ Tribales
- ☐ Lineales
- ☐ Manchas
- ☐ Nulo
- ☐ Otro: _____

9. Nivel de espiritualismo *

Marca solo un óvalo.

- ☐ Alto
- ☐ Medio
- ☐ Bajo
- ☐ Nulo

10. Arma de combate *

Seleccionar los que sean correctos.
Selecciona todos los que correspondan.

- ☐ Totem
- ☐ Espadas
- ☐ Lanzas
- ☐ Mazas
- ☐ Puños
- ☐ Otro: _____

11. Hechos heroicos *

Selecciona todos los que correspondan.

- ☐ Si
- ☐ No



12. Batallas ganadas *

Selecciona todos los que correspondan.

- ☐ Si
☐ No

13. Clase en combate *

Selecciona todos los que correspondan.

- ☐ 1
☐ 2
☐ 3 o más
☐ Nulo

14. Enemigos *

*Si alguna vez fueron enemigos seleccionar.
Selecciona todos los que correspondan.*

- ☐ Centauros
☐ Arpías
☐ Elfos de la noche
☐ Enanos
☐ Goblins
☐ Nulo
☐ Otro: _____



15. Aliados *

Selecciona todos los que correspondan.

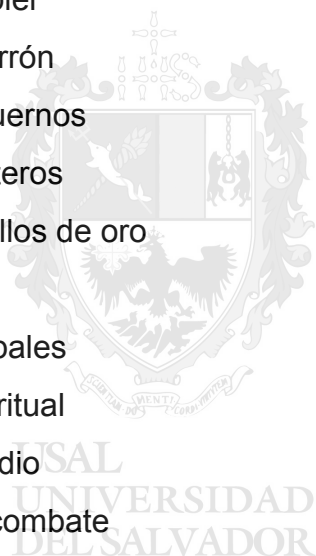
- ☐ Orcos
☐ Elementales
☐ Trolls
☐ Elfos de sangre
☐ No muertos
☐ Nulo
☐ Otro: _____

USAL
UNIVERSIDAD
DEL SALVADOR

Anexo N° 2 :

UA : Baine Pezuña de Sangre

1. Género
 - a. Masculino
2. Origen
 - a. Azeroth
3. Edad
 - a. 76 - 95
4. Estatura
 - a. 295 cm
5. Color de piel
 - a. Marrón
6. Tipo de cuernos
 - a. Enteros
 - b. Anillos de oro
7. Tatuajes
 - a. Tribales
8. Nivel espiritual
 - a. Medio
9. Arma de combate
 - a. Totem
 - b. Mazas
10. Hechos heroicos
 - a. Si
11. Batallas ganadas
 - a. Si
12. Clase en combate
 - a. 1
13. Enemigos
 - a. Centauros
 - b. Jabaespines



14. Aliados

- a. Orcos
- b. Elfos de sangre
- c. Trolls
- d. Círculo Cenarion

Anexo N° 3 :

UA : Hammul Runetotem

1. Género

- a. Masculino

2. Origen

- a. Azeroth

3. Edad

- a. 76 - 95

4. Estatura

- a. 301 cm

5. Color de piel

- a. Gris

6. Tipo de cuernos

- a. Con corte
- b. Enteros
- c. Lisos

7. Tatuajes

- a. Nulo

8. Nivel espiritual

- a. Alto

9. Arma de combate

- a. Lanzas

10. Hechos heroicos

- a. Si

11. Batallas ganadas



- a. No
- 12. Clase en combate
 - a. 1
- 13. Enemigos
 - a. Arpías
 - b. Legión Ardiente
 - c. Elementales
- 14. Aliados
 - a. No Muertos
 - b. Malfurion Tempestira
 - c. Elfos de la noche

Anexo N° 4 :

UA : Magatha Grimtotem

- 1. Género
 - a. Femenino
- 2. Origen
 - a. Azeroth
- 3. Edad
 - a. 16 - 75
- 4. Estatura
 - a. 290 cm
- 5. Color de piel
 - a. Negro
- 6. Tipos de cuernos
 - a. Enteros
 - b. Lisos
- 7. Tatuajes
 - a. Nulo
- 8. Nivel espiritual
 - a. Bajo



- 9. Arma de combate
 - a. Bastón
- 10. Hechos heroicos
 - a. No
- 11. Batallas ganadas
 - a. Si
- 12. Clase en combate
 - a. Si
- 13. Enemigos
 - a. Centauros
 - b. Arpías
 - c. Cairne Pezuña de Sangre
 - d. Troggs
- 14. Aliados
 - a. No Muertos

Anexo N° 5 :

UA : Muln Earthfury

- 1. Género
 - a. Masculino
- 2. Origen
 - a. Azeroth
- 3. Edad
 - a. 96 o más
- 4. Estatura
 - a. 320 cm
- 5. Color de piel
 - a. Marrón
- 6. Tipos de cuernos
 - a. Enteros
 - b. Lisos

- 7. Tatuajes
 - a. Nulo
- 8. Nivel espiritual
 - a. Alto
- 9. Arma de combate
 - a. Tótem
- 10. Hechos heroicos
 - a. Si
- 11. Batallas ganadas
 - a. Si
- 12. Clase en combate
 - a. 1
- 13. Enemigos
 - a. Centauros
 - b. Ragnaros
- 14. Aliados
 - a. Elementales
 - b. Thrall



Anexo N° 6 :

USAL
UNIVERSIDAD
DEL SALVADOR

UA : Bron Stormhorn

- 1. Género
 - a. Masculino
- 2. Origen
 - a. Azeroth
- 3. Edad
 - a. 96 o más
- 4. Estatura
 - a. 312 cm
- 5. Color de piel
 - a. Marrón

6. Tipos de cuernos

- a. Enteros
- b. Pintados
- c. Lisos

7. Tatuajes

- a. Lineales

8. Nivel espiritual

- a. Medio

9. Arma de combate

- a. Lanzas

10. Hechos heroicos

- a. Si

11. Batallas ganadas

- a. Si

12. Clase en combate

- a. 1

13. Enemigos

- a. Arpías
- b. Elementales

14. Aliados

- a. Orcos
- b. Baine Pezuña de Sangre
- c. Huln Altamontaña

